COLECCION SERIE PLUS

SUPER LEAGUE RUGBY

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Friendware

Distribuidor Exclusivo:

EDUSOFT®

Yamaha

¿ Qué es la "Colección Serie Plus"?

Es una serie de títulos clásicos y éxitosos, a un excelente precio, con un precio accesible a todos. En esta oportunidad, Edusoft SA ha reunido una variedad de juegos de distintas compañias líderes (GT Interactive e Interplay entre otras) y ha creado una impresionante colección, que incluye juegos completos y a consagrados como: "Blood", "MDK", "Virtual Pool 2" y muchos otros. Todos los productos de la línea han sido rediseñados, y poseen caja y manual en castellano.

¡Esperamos que disfrute del juego y siga coleccionando los titulos de esta serie!

Como siempre, Edusoft S.A. le brinda la máxima calidad a un precio inigualable...

El Mejor Soft ... al Mejor Precio!

OTROS TITULOS DE ESTA COLECCION

Título	Categoría
Fallen Haven	Estrategia
Redneck Rampage	First Person Shooter
Blood	First person Shooter
Amok	Arcade
Virtual Pool 2	Simulador/Pool
Air Warrior II	Simulador de Vuelo
Speed Haste	Deportes/Autos
MDK	Arcade
M1A Abrahms	Simulador de tanques
BlackThorne	Plataformas/Acción
Frankestein	Aventuras
Star Fleet Academy	Aventuras
Descent II	Arcade
Cyberia	Arcade
Decathlon	Deportes
Super League Rugby	Deportes
LA Blaster	Arcade/Autos
Atomic BomberMan	Arcade

INDICE

INSTALACION - 4

PONIENDO LA PELOTA EN JUEGO - 9

MENU DE CONTROL - 14

SOPORTE TECNICO - 18

GARANTIA - 19

INSTALACIÓN

INSTALANDO DESDE DOS

1. Desde el mensaje inductor C:\> tecla **D**: (donde D es la letra del CD-ROM) y pulsa la tecla ENTER.
2. Ahora debería aparecer D:\>
3. Tecla **INSTALL** (y pulsa la tecla ENTER).
4. Ahora pondrá C:\Prorugby (pulsa la tecla ENTER).
5. El software se instalará. Esto podría tardar varios minutos.
6. Una vez instalado aparecerá el mensaje inductor C:\Prorugby>
7. Teclea **RUN** (y pulsa la tecla ENTER).
8. Se te solicitará que configures la tarjeta de sonido. Usando las teclas cursor arriba y abajo, resalta la frase **"Seleccionar y configurar el controlador de audio digital"** (Select and configure digital audio driver). Ahora pulsa la tecla ENTER.
9. Usando las teclas cursor arriba y abajo, selecciona la tarjeta de sonido para tu ordenador.
10. Ahora selecciona la opción **"Intentar configurar el controlador de sonido automáticamente"** (Attempt to configure sound driver automatically). Resalta esta opción usando las teclas cursor y pulsa la tecla ENTER.
11. De haber seleccionado la tarjeta de sonido adecuada, aparecerá el siguiente mensaje inductor **"Controlador detectado"** (Device detected successfully). **"Selecciona ACEPTAR para guardar la nueva configuración de audio digital y volver al menú principal"** (Select OK

to save your new digital audio configuration and return to the main menu). Si no has tenido éxito, prueba con otra opción de sonido. Pulsa la tecla ENTER.

12. Volverás al menú principal. Selecciona **"Terminar"** (Done) usando las teclas cursor. Pulsa la tecla ENTER.
13. La Superliga profesional de rugby ya estará correctamente instalada en tu ordenador.

NOTA. Por favor, ten en cuenta que una vez realizado el proceso de seleccionar la tarjeta de sonido (mediante la opción **configurar el sonido** (setsound), no tendrás que volver a hacerlo.

INSTALACIÓN A TRAVÉS DE WINDOWS 95

1. Realiza un doble clic en el botón **Inicio** (START) del menú principal de Windows usando el ratón.
2. Ahora selecciona la opción **Inicio** (RUN) realizando un doble clic en el icono.
3. Teclea **D:\Setup** donde D es la letra donde está instalado tu CD-ROM.
4. Ahora se te ofrecerá la opción de cambiar el lector de destino y el directorio donde desees instalar Pro Rugby.
5. De no estar muy seguro, mantén la configuración por defecto (es decir la que aparece en pantalla) que será **C:\PRORUGBY**.
6. Pulsa **Aceptar** (OK).
7. El programa empezará a instalar todos los archivos.
8. Una vez instalado Pro Rugby, cierra todos los archivos abiertos pulsando la

cruz (X) en el extremo derecho de la ventana de archivos. Por favor, asegúrate de haber desactivado todos los salvapantallas y cualquier otra aplicación que no sean requeridos para efectuar la instalación.

9. Desde la barra de tareas, pulsa el botón **Inicio** (START) y busca el archivo **Programas** (PROGRAMS).
10. Desde el archivo **Programas** (PROGRAMS) selecciona el archivo **Pro Rugby** y a continuación selecciona la subcarpeta (la que aparece con el icono del jugador de rugby).
11. Ahora se te pedirá que configures el sonido para Pro Rugby. Por favor, sigue las instrucciones para la **configuración de sonido** (Setsound) tal como viene descrito en "*Instalando desde MS DOS*" (Installing from MS DOS). El procedimiento es exactamente igual.

EJECUTANDO PRO RUGBY A TRAVÉS DEL MS-DOS

1. Desde el mensaje inductor C (C:\>) teclea **CD Prorugby** y pulsa ENTER.
2. Ahora aparecerá **C:\PRORUGBY>**
3. Tecla **Ejecutar** (RUN) y pulsa la tecla ENTER.
4. Con ello se ejectará la Superliga profesional de rugby.
5. Si deseas saltarte las pantallas de introducción, pulsa la tecla ESCAPE en cuanto aparezcan.

EJECUTANDO PRO RUGBY A TRAVÉS DE WINDOWS 95

1. Desde la barra de tareas pulsa el botón **Inicio** (START) y busca el archivo **Programas** (PROGRAMS)
2. Desde el archivo **Programas** (PROGRAMS) selecciona la carpeta **Pro Rugby** y a continuación la subcarpeta (la que aparece con un icono con un jugador de rugby).
3. Con ello se ejecutará la Super liga profesional de rugby.

De forma alternativa puedes seguir las instrucciones que aparecen a continuación:

1. Selecciona **MI PC** realizando un doble clic en el icono de la pantalla principal de Windows 95.
2. Selecciona la opción del disco **C** realizando un doble clic en el icono.
3. Busca la **carpeta Pro Rugby** y realiza un doble clic en la carpeta.
4. Pulsa **"configurar sonido"** (setsound) si todavía no lo has ejecutado.
5. Selecciona el archivo **Ejecutar** (RUN) y púlsalo dos veces.
6. Ahora se ejecutará la Superliga profesional de rugby.

ICONOS DEL JUGADOR
(DURANTE EL PARTIDO)

El jugador que controles aparecerá con un icono circular debajo de sus pies indicando la "modalidad" actual del juego.

Las distintas modalidades siguen a continuación:

Icono	Descripción visual	Su significado
DESCONTENTO	Rojo con una cara descontenta	No posee la pelota.
CONTENTO	Amarillo con cara de felicidad	Posee la pelota.
PERDIDO	Morado con cara confusa	El jugador ha perdido la pelota.
ENFADADO	Rojo con cara enfadada	El jugador está en la "modalidad placaje".
LENGUA FUERA	Cara contenta con la lengua fuera	El jugador puede intentar puntuar. También indica la modalidad turbo.
NEUTRAL	Cara azul con la boca en línea	El jugador puede recoger o dar una patada a la pelota.
PATADA	Círculo azul con una "K"	El mejor lanzador con patada (4° y 5° placajes).

Dispones de dos botones en el joystick o en el controlador, A y B, que se utilizan para efectuar distintas estrategias. Generalmente existen dos estados: **"En posesión de la pelota"** y **"No está en posesión de la pelota"**.

Pulsa Botón	En posesión	Sin la posesión
A	Pasar	Placaje
B	Patada	Cambiar el jugador controlado
A + B (turbo)	Correr más rápido	Correr más rápido

CONTROLES DEL JUEGO

TECLA:

A = Botón A en el joystick/controlador
B = Botón B en el joystick/controlador
D-Controlador = Dirección del joystick/controlador

PONIENDO LA PELOTA EN JUEGO

En la liga de Rugby, el equipo atacante dispone de cinco placajes donde deberán cubrir todo el campo de juego como les sea posible e intentar puntuar. Tras el quinto placaje,notificarán que ha transcurrido el quinto placaje.

Poner la pelota en juego se utiliza para reiniciar el juego abierto. Pulsa el botón A para poner la pelota en juego.

Resumen de los controles: Pulsa el botón A.

RECOGIENDO LA PELOTA

Normalmente, los jugadores controlados por el ordenador lo harán automáticamente, pero caso que uno de los jugadores estuviese bajo tu control, deberás indicarle cómo hacerlo.

Resumen de los controles: Pulsa el botón A.

TURBO

Al usar el control turbo, le concederás al jugador una fuente inmediata de energía y velocidad. A la hora de usarlo, pulsa los botones A + B simultáneamente. El jugador al que estés controlando se lanzará hacia adelante.

El controlador turbo funciona de forma independiente para cada uno de los jugadores.

Resumen de los controles: Pulsa los botones A + B simultaneamente + el controlador direccional .

PATADAS LANZADAS DESDE EL AIRE AL SOLTAR LA PELOTA

Existen dos tipos de patadas lanzadas desde el aire al soltar la pelota (drop kicks): las patadas altas y las patadas "grubber". Ambos tipos se realizan pulsando el botón B.

Patadas altas: Pulsa una vez el botón B para ejecutar una patada alta. El espacio de tiempo durante el que pulses el botón B determinará la potencia y la altura de la patada.

Resumen de los controles: Pulsa el botón B.

Patadas "grubber": Pulsa el botón B dos veces rápida y sucesivamente.

Resumen de los controles: Pulsa el botón B dos veces rápida y sucesivamente.

Gol bote pronto (Drop goal): Pulsa el botón B una vez cuando el jugador esté en línea con los postes.

Resumen de los controles: Pulsa el botón B.

PATADAS DE CAMPO DESDE EL SUELO

Estos se obtienen de acciones fijas tales como un despeje, penalti o conversión. En primer lugar, tendrás que alinear la patada: **pulsa el botón B para obtener una ampliación de los postes**. Luego tendrás que alinear al jugador usando las flechas direccionales, el controlador o moviendo el joystick. Desplazar al jugador que realice la patada más cerca o lejos de la pelota usando las flechas direccionales del controlador.Cuando estés listo, pulsa el botón A. El jugador correrá automáticamente hacia la pelota y realizará la patada.

Resumen de los controles: **Pulsa D - y el botón A.**

PATADAS DE PENALTI

La pelota se colocará automáticamente donde haya ocurrido la falta y los oponentes se retirarán 10 mts. Cuando se le conceda una falta a tu equipo, podrás sacar la falta mediante una patada o lanzando una patada suave directamente desde las manos (tap kick) .

Sacando la falta: Se realiza como si de cualquier otra patada de campo desde el suelo se tratase.

Patada "Tap Kick": Esto se realiza moviendo al jugador a la altura de la pelota hasta que el icono debajo de sus pies cambie a una cara amarilla CONTENTA. Ahora pulsa el botón A para golpear suavemente y recoger la pelota.

Patada para tocar: Se realiza como si de cualquier otra patada de campo desde el suelose tratase.

PATADA HACIA FUERA DESDE DENTRO DE LA LÍNEA DE GOL

Cuando se le conceda a tu equipo una patada hacia fuera desde dentro de la línea de gol, el jugador que realice la patada aparecerá debajo de tus postes con la pelota en mano. El icono debajo de sus pies será neutral (azul).Ahora puedes desplazar al jugador para cambiar la dirección de la patada. Pulsa el botón A y se realizará la patada automáticamente.

Resumen de los controles: Pulsa D - hacia la dirección de la patada y pulsa el botón A.

MELÉ

Cuando el árbitro indique una melé, los delanteros de ambos equipos formarán la melé automáticamente y la puntuación se concederá al equipo que disponga de más ventaja.La potencia de la melé dependerá de la fuerza y de la salud general de cada uno de tus delanteros.

Resumen de los controles: Pulsa el botón A repetidamente.

EL PLACAJE DE PIE

El placaje de pie tendrá lugar cuando el jugador que tenga posesión de la pelota sea placado pero no tumbado al suelo de inmediato. De estar controlando al jugador que disponga de la pelota y si ocurriese un placaje de pie, pulsa repetidamente el botón B para intentar cubrir más yardas o incluso librarte del placaje (si pulsas el botón B al no estar en un placaje de pie se realizará una patada). Pulsando el botón A durante un placaje de pie resultará en un intento de pase.

Resumen de los controles: Pulsa repetidamente el botón B cuando tengas posesión de la pelota. Pulsa repetidamente el botón A cuando no tengas posesión de la pelota.

PUNTUANDO UN ENSAYO

Para puntuar un ensayo, tendrás que colocar la pelota en tierra firme de la zona del gol (la zona detrás de los postes). Para ello, pulsa el botón A cuando el jugador esté en la zona del gol. Al ir acercándose el jugador hacia la línea de gol, el icono debajo de sus pies cambiará a una cara contenta con la lengua fuera. En cuanto aparezca este icono, pulsa el botón A para lanzarte sobre la línea.

PLACAJES

Para controlar al jugador que esté realizando el placaje, pulsa el botón B. Ahora pulsa el botón A para realizar el placaje cuando el jugador esté cerca y cuando aparezca un icono enfadado (la cara roja).

Resumen de los controles: Pulsa el botón B para acercarte y luego pulsa el botón A.

TIEMPO EXTENDIDO Y JUGADA AUTOMÁTICA

Cuando el equipo que estés controlando se prepare para realizar una patada de campo desde el suelo, el reloj del juego sólo correrá durante 10 segundos. Todavía dispondrás de pleno control del jugador pero tanto tu equipo como el del oponente en una situación parecida no podrá aprovecharse perdiendo tiempo. El reloj se volverá a poner en marcha una vez realizada la patada.

Por esto, cuando el equipo que esté bajo tu control esté a punto de poner en juego la pelota, se te concederán 4 segundos antes de que se active automáticamente esta acción.

PANTALLAS DE GESTIÓN

Puedes desplazarte por las pantallas con los menús de gestión usando el teclado o una combinación del controlador y el teclado.

PROGRAMACIÓN DE LA LIGA

La pantalla de la programación de la liga muestra todas las programaciones semanales de la temporada para las tres divisiones. Usa las teclas cursor izquierda y derecha para desplazarte por cada división en la ronda actual. Usa

las teclas cursor arriba y abajo para desplazarte por las rondas en una temporada. Los resultados se guardarán en la programación de la temporada (Fixtures) y se mantendrán ahí hasta el final. Cuando hayas terminado pulsa RETURN para pasar a la pantalla Menú de control.

LAS ELIMINATORIAS (PLAY OFFS)

Aquí se detalla la relación de la competición en la etapa cuartos de final. Usando las teclas cursor izquierda y derecha, podrás desplazarte de principio a fin de esta etapa. Pulsa RETURN para acceder al Menú de control. Selecciona Salir del menú (EXIT MENU).

MENÚ DE CONTROL

La pantalla del Menú de control contiene 5 paneles:

Nombre del equipo nº 1 y nº 2: Usa las flechas cursor izquierda y derecha para configurar el juego para 1 ó 2 jugadores junto con las permutaciones del teclado/joystick/*stick*.

Definir teclado: El panel muestra la configuración por defecto de los controles del teclado para el juego. Usando este panel podrás personalizar los controles del teclado. Pulsa la tecla que desees usar para reemplazar las teclas que aparecen como la configuración por defecto. La configuración del teclado más reciente se guardará y podrás volver a cargarla la próxima vez que inicies el juego.

Calibrar joystick o controlador: Este panel te permite resetear la posición del joystick (caso que estés usando uno). Es posible que ya lo hayas hecho al principio del juego, en cuyo caso no tendrás que volver a hacerlo. Se te solicitará que muevas el joystick al extremo superior izquierdo y que pulses el

botón A; al extremo inferior derecho y que pulses el botón A; y que dejes que el joystick vuelva a su posición central y que pulses el botón A.

Salir del menú: Una vez que hayas configurado los controles para el juego, selecciona Salir del menú y pulsa el botón A del controlador o RETURN para acceder a la pantalla Menú del juego.

SELECCIONANDO A UN JUGADOR EN EL PANEL DEL EQUIPO

Al acceder a esta pantalla, verás que uno de los jugadores del panel del equipo actual quedará resaltado en blanco. Cambia el jugador resaltado pulsando las teclas cursor del teclado; usa las teclas cursor arriba y abajo para desplazarte por los jugadores.

Resumen de los controles: Teclas cursor arriba y abajo.

SELECCIONANDO UN JUGADOR DEL PANEL GRUPO

Usa la flecha **cursor derecha** del teclado para resaltar los jugadores del grupo en la parte derecha de la pantalla. Ahora puedes desplazarte a través del grupo usando las flechas **cursor arriba y abajo**. Una vez más, al hacer esto, la pantalla mostrará las estadísticas de los jugadores seleccionados.

Resumen de los controles: Flecha cursor derecho + flechas cursor arriba y abajo.

MENÚ DE OPCIONES

El Menú de opciones contiene las siguientes opciones:

Comentario: Al seleccionar comentario, podrás activar o desactivar los comentarios durante el juego y durante el descanso al igual que el comentario

continuo de las estadísticas.

Música: Al seleccionar música, podrás activar o desactivar la música.

Tiempo de juego: Al seleccionar el tiempo de juego, podrás fijar el tiempo total del juego a 10, 20, 30, 40, 60 u 80 minutos.

Campo: Al seleccionar campo (pitch) podrás fijar las condiciones del campo, las cuales afectarán al juego de la siguiente manera:

Seco:Hará que la pelota bote más alto e impredeciblemente.
Mojado: Cuando el campo esté mojado, será más difícil hacerse con la pelota. Los jugadores resbalarán por la hierba durante los placajes y la aceleración será más lenta.
Normal:Las condiciones del juego serán normales.
Aleatorio:Se seleccionarán las condiciones del campo de forma aleatoria.

Fuera de banda/Pase profesional/Pase hacia adelante/Knock-on/ Falta: Selecciona una de estas opciones para activar o desactivarlas.

Simulación: Al estar desactivada durante el juego la opción simulación, uno de los equipos quedará afectado por la fatiga.

Salir del menú: Selecciona esta opción o pulsa ESCAPE para salir del menú de opciones.

GUARDAR JUEGO

Selecciona GUARDAR JUEGO desde el Menú del juego. Aparecerá una pantalla GUARDAR JUEGO que contiene dos paneles. El primer panel dispone de 20 posiciones , y el segundo se refiere a la opción guardar seleccionada en la actualidad y contiene información detallada en cuanto a la posición guardada.La información del segundo panel aparecerá automáticamente. Indicará el tiempo y la fecha cuando hayas guardado el juego; la ronda o cuartos de final para las copas, la temporada y el tipo de competición.

Selecciona la casilla donde desees guardar el juego y pulsa RETURN. A continuación podrás insertar datos personalizados para esta posición guardada (cada dato puede contener hasta un total de 20 caracteres). Pulsa ESCAPE para cancelar la opción guardar.

CARGAR EL JUEGO

Selecciona CARGAR JUEGO desde el menú principal. Aparecerá la pantalla CARGAR JUEGO y esta contiene dos paneles. El primer panel dispone de 20 posiciones para guardar el juego y podrás desplazarte por estas usando las flechas cursor arriba y abajo. Al pulsar RETURN, aparecerá una pantalla donde deberás confirmar o cancelar tu mandato. Pulsa "**Y**" para confirmar tu selección. Pulsa "**N**", RETURN, ESCAPE o cualquier botón del joystick para cancelar la selección.

SALIR DEL JUEGO

Al seleccionar SALIR DEL JUEGO del MENÚ PRINCIPAL, aparecerá una pantalla de confirmación. Pulsa "**Y**" para abandonar, en cuyo caso se perderá toda la información que no haya sido previamente guardada. Pulsa cualquier otra tecla o cualquier botón del joystick/controlador para cancelar este mandato.

SI NECESITA SOPORTE TECNICO

Edusoft anuncia que ya está en funcionamiento su línea directa de soporte técnico, la primera de sus características en nuestro país. A través de ella, todos nuestros clientes pueden acceder a un servicio que incluye:

* Solución de problemas de instalación y guía a través del proceso
* Solución de problemas de utilización
* Hint line: trucos, códigos y soluciones para nuestros juegos
* Consultas, dudas, opiniones, etc.

Para comunicarse con nuestra línea de Soporte Técnico:

E-mail: soporte@edusoft.com.ar
Teléfono/Fax: 962-7263 (lineas rotativas)
Carta: San Luis 3065 (1186) Capital Federal
Internet: www.edusoft.com.ar

¡No Olvide Visitar nuestro site en Internet!

Antes de llamar:

Si intentó varias opciones y ninguna ha solucionado su problema, por favor contáctenos, pero:

1. Asegúrese de estar frente a su computadora.
2. Sea capaz de describir su computadora (marca, procesador, velocidad, memoria RAM, que tarjeta de sonido y video están instaladas, que sis tema oper ativo utiliza, etc)
3. Intente tener una descripción detallada del problema, y los pasos que siguió antes de encontrarlo.

GARANTIA LIMITADA

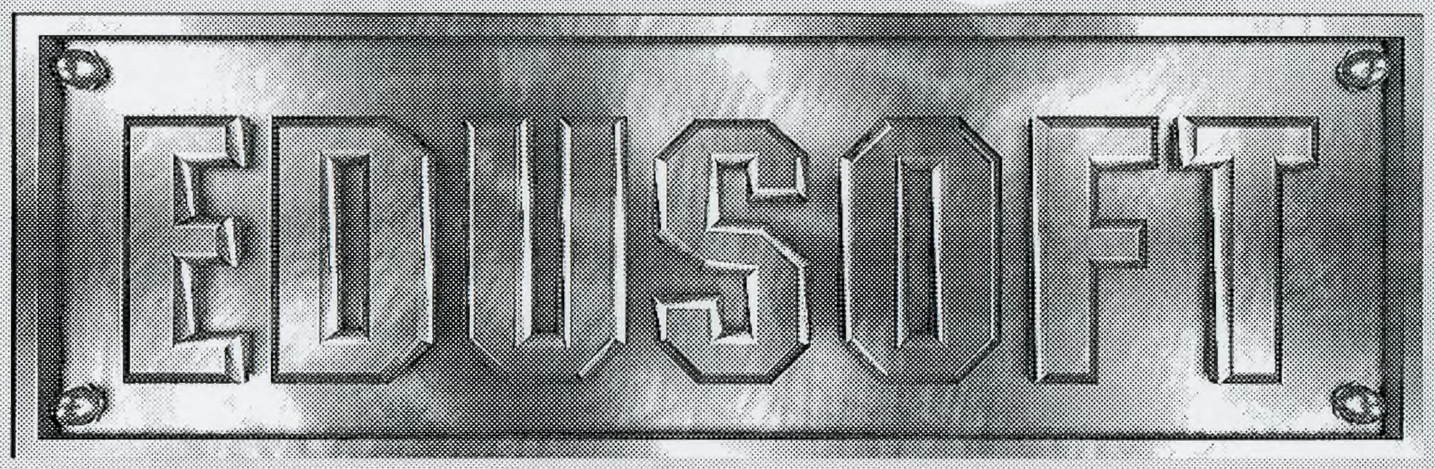
FRIENDWARE y **Edusoft** garantizan el funcionamiento del producto original en su formato CD-ROM, libre de defectos por 90 (noventa) días de la fecha de compra.

Para que la garantía tenga valor es necesario mandar la tarjeta de registro a **Edusoft** dentro de los 30 (treinta) días de la fecha de compra. **FRIENDWARE** y **Edusoft** se reservan del derecho que determinen la ílegabilidad de la garanía.

Si el CD está dañado, dentro de los 90 (noventa) días de la compra será cambiado por otro, de lo contrario deberá abonar el precio nominal de uno nuevo.

Para ello mande el CD dañado a **EDUSOFT:**
Casilla de Correo 18 - Sucursal (B) - 1413 - Capital Federal.

Distribuye:



San Luis 3065 - (1186) - Capital Federal
Tel/Fax: 962-7263
ww.edusoft.com.ar

COLECCION SERIE PLUS

Distribuidor Exclusivo:

EDUSOFT®